

Menu d'Émeraude sauce Topaze



Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr

Mise en ligne sur le site :
www.scenariortheque.org



L'histoire : Durant le mois du Cheval (juillet), le daimyo Yoritomo Tonka convoque les PJ. Ces derniers sont en charge de retrouver officiellement les agresseurs ayant causé la mort de quatre bushi. Mais en réalité, ils doivent retrouver ce que protégeaient les quatre bushi : quatre sacs d'épices rares, fragiles et précieuses. Épices qui d'ailleurs devaient être servies au cours d'un repas avec une magistrate d'Émeraude...

Écrit et joué pour la 4^{ème} édition des Cinq Anneaux, au Rang de Réputation libre, pour 4-5 personnages et situé dans la Cité de la Foudre.

Mots-clefs de l'histoire : Mante, politique, Loyauté, Honnêteté, magistrate d'Émeraude et champion de Topaze.

Matériel : Vous trouverez dans ces pages tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer le scénario (écriture complète du scénario, des aides de jeu pour la partie, pré-tirés pour PJ et feuilles de PnJ).

Bonne lecture et aventure !

Sommaire

SOMMAIRE	2
SYNOPSIS	3
PREPARER LA PARTIE.....	4
RANG DE REPUTATION LIBRE	4
IMPLIQUER LES PJ	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES	4
REDACTION DE L'AVENTURE	5
PARTIE 1 : AUPARAVANT	5
<i>Le championnat de Topaze.....</i>	5
<i>Les carrières du carré des demi-finalistes.....</i>	6
<i>Les ruminations de Shusei</i>	6
<i>Le plan de Moto Shusei</i>	7
<i>Le plan de Doji Liu.....</i>	8
PARTIE 2 : LE COMPTE A REBOURS EST ENCLENCHE	9
<i>La mission des PJ.....</i>	9
<i>Yoritomo Jin.....</i>	9
<i>Lieu du crime</i>	10
PARTIE 3 : TROIS PISTES POUR UNE FAUSSE PISTE	14
<i>A la Fumée rose</i>	14
<i>Au Bois inspiré : cachette provisoire</i>	14
<i>A la Roue souple</i>	15
<i>Fouiller le passé de Tonka</i>	16
<i>Le Tonnerre des sables.....</i>	16
<i>Piège à enquêteurs : Fleurs des lianes paisibles</i>	16
<i>Retour auprès des sources.....</i>	17
<i>Rapport auprès de Yoritomo Tonka</i>	17
PARTIE 4 : AU PORT	19
<i>Quais 13 et 16.....</i>	19
<i>A la capitainerie.....</i>	19
<i>La voile gonflée.....</i>	19
<i>Amondis</i>	20
PARTIE 5 : FIN DE LA PARTIE	23
<i>Loyauté des PJ</i>	23
<i>Récompenses.....</i>	24
PARTIE 6 : LA SUITE ?	25
ANNEXES.....	26
LE PLAN DES QUAIS	26
TABLEAU DU TOURNOI.....	26
PNJ	27
PJ	28
NOM DES PNJ	29
SAUGE ET BASILIC	29
LES COULISSES DE LA CREATION.....	30

Synopsis

Il y a douze ans, comme presque chaque année, le championnat de Topaze eut lieu à Tsuma. C'est à partir des quatre demi-finalistes de ce championnat que s'articule l'aventure dans laquelle vont être plongés les PJ. Les quatre demi-finalistes étaient Moto Shusei, Doji Liu, Hida Yome et Yoritomo Tonka. Parmi eux, Hida Yome était la grande favorite de ce tournoi.

Mais Yoritomo Tonka tricha lors de sa demi-finale contre Hida Yome et obtint sa place en finale. En effet, Tonka a empoisonné Yome afin de lui occasionner un gros mal de ventre. La favorite du tournoi ne parla à personne de son état de santé avant son combat par peur de perdre la face. N'étant pas en pleine possession de ses moyens, Yome perdit contre Tonka. Moto Shusei, elle, gagna sa place en finale contre Doji Liu.

En finale, Yoritomo Tonka gagna loyalement le titre de champion de Topaze contre Moto Shusei.

Après la finale, Shusei est allée s'entretenir avec Yome. Elle trouvait fort étonnant la défaite de la favorite et voulait en savoir plus. Le mal de ventre de Yome lui parut suspect. Elle s'introduisit discrètement dans les appartements de Tonka et découvrit avec horreur des fioles de poison capable d'occasionner un gros mal de ventre.

Mais l'inexpérience de sa jeunesse et la manière déshonorante dont elle a obtenu ces informations, en s'introduisant sans y être conviée dans la chambre de Tonka, ne lui permirent pas de les signaler. Shusei se tut donc.

Par la suite, les quatre demi-finalistes firent de prestigieuses carrières. Shusei devint magistrate d'Emeraude, Liu un artiste renommé à la Cour d'Otosan Uchi, Yome créa la compagnie des Broyeurs au cœur de jade et mourut malheureusement au cours d'une expédition contre l'Outremonde. Enfin, Tonka servit le champion d'Améthyste et fut nommé par lui daimyo de la Cité de la Foudre.

Il y a quatre mois, Tonka s'est engagé envers Shusei de lui faire goûter chez lui, sur les Iles de la soie et des épices, un plat comprenant deux épices rares et au goût unique. Shusei a profité de cet engagement pour élaborer un plan contre Tonka. Elle a réuni une poignée d'hommes de mains, dirigés par Doji Liu, afin de voler à Tonka les précieuses épices qu'elle devait goûter. Elle souhaite ainsi mettre en porte à faux Tonka, en l'accusant de ne pas respecter sa parole. Pour demander réparation, elle enverrait Tonka dans la compagnie des Broyeurs au cœur de jade. Cette punition est subtile manière de Shusei de faire payer à Tonka l'empisonnement douze auparavant, que ce dernier effectua sur Hida Yome.

Les PJ sont conviés le matin de la disparition des sacs d'épices par le daimyo Yoritomo Tonka, dans sa ville, la Cité de la Foudre. Tonka avait placé des bushi pour protéger les sacs mais ils ont été tués. La venue imminente de Moto Shusei et la disparition des épices n'est pas un hasard pour lui mais face aux PJ, il se taira à dévoiler un pan de sa vie, douze ans auparavant. Il nomme les PJ comme enquêteurs au sujet de la mort des bushi, bien qu'ils soient en réalité chargés de retrouver au plus vite, les quatre sacs d'épices volés.

L'enquête des PJ va les emmener à travers la ville, une ferme où les attendent des agresseurs et à un bateau, l'Amondis. A bord, se trouvent les quatre sacs d'épices volés... avec les hommes de main dirigés par Doji Liu et Doji Liu lui-même.

Car cet artiste renommé à la Cour d'Otosan Uchi et anciennement demi-finaliste il y a douze ans, a rejoint la cause de Moto Shusei. Il fut en charge d'orchestrer le vol des épices et les conserve sur le bateau l'Amondis. Lorsque les PJ arriveront pour combattre le groupe de voleurs, Liu leur fera une terrible révélation : il dévoilera aux PJ la triche de leur daimyo !

La vérité ne pouvant être fausse par définition, les PJ devront choisir envers qui veulent-ils être loyaux. Vers un daimyo ayant usurpé sa place en finale ? Ou vers une magistrate d'Emeraude consciencieuse de son devoir mais aux méthodes douteuses ?

Préparer la partie

Vous trouverez ci-dessous des éléments pour préparer au mieux votre partie. La section « Compétences et aspects techniques » est particulièrement importante pour que le scénario soit le plus fluide possible et ne vous occasionne pas de gêne d'adaptabilité.

RANG DE REPUTATION LIBRE

Le scénario n'a pas un Rang de Réputation prédéterminé.

Néanmoins, pour vous donner déjà matière à posséder un scénario clef en main, j'ai créé les PnJ au Rang de Réputation 1. En ce qui concerne le PnJ récurrent, Doji Liu, il est déjà avancé dans le Rang de Réputation 1. Considérez-le comme étant à 1,6. Si vous souhaitez augmenter le Rang de Réputation des PnJ, pour qu'ils collent davantage à votre table, faites-en sorte que Doji Liu soit déjà avancé à l'intérieur de son Rang de Réputation.

De la même manière, sur les quelques jets clefs du scénario à effectuer, le ND est généralement associé à un groupe nouvellement créé et de Rang 1. Augmentez-les si vos PJ sont de Rang supérieur à 1 mais n'oubliez pas de vous poser cette question : Est-il cohérent de voir un tel écart de ND d'une même tâche, sous prétexte que le Rang de mes PJ est supérieur à 1 ?

IMPLIQUER LES PJ

Ce scénario se déroule au sein du Clan de la Mante. Des samouraïs de ce Clan sont donc tout à fait indiqués et sera d'autant plus aisé pour vous de les impliquer dans l'aventure.

Néanmoins, si votre table ne contient pas que des PJ du Clan de la Mante, voici deux accroches pour les impliquer dans l'aventure.

- **Arbitres.** Choisissez un PJ qui ne soit pas un Licorne et donnez-lui le rôle d'être l'ambassadeur de votre table de PJ. Parce que vos PJ ne sont pas dirigés par un Licorne et comme aucune n'est de la Mante, le daimyo Yoritomo Tonka a besoin d'eux. Leur position neutre est idéale pour démêler un éventuel conflit et retrouver la trace des agresseurs des quatre bushi du début de l'aventure. Evidemment, comme neutres, vos PJ, une fois qu'ils connaissent la vérité sur Tonka, peuvent se défaire de lui et s'allier à Moto Shusei. Cette mission est la plus confortable pour les PJ... de prime abord. Car si les PJ ne défendent pas Yoritomo Tonka en étant allié avec lui, les repréailles de Tonka seront tout aussi terribles que celles de Moto Shusei.
- **Entre-aide.** Un de vos PJ est du Clan de la Mante mais pas tous. Le daimyo Yoritomo Tonka a besoin de lui pour qu'il l'aide à retrouver les agresseurs ayant tué les quatre bushi du début de l'aventure. Il fait confiance à votre PJ Mante pour trouver des personnes de confiance afin de l'aider dans cette affaire (ce seront les autres PJ).

COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

Il n'y a pas d'aspects techniques obligatoires pour mener à bien cette aventure. En revanche, les éléments ci-dessous sont conseillés pour une plus grande fluidité du scénario, bien que cela ne soit pas forcément nécessaire :

- Compétence Chasse (La Spécialisation Pistage serait un plus)
- Compétence Connaissance (Héraldique)
- Un PJ shugenja

Rédaction de l'aventure

PARTIE 1 : AUPARAVANT

Le championnat de Topaze

Il y a douze ans, comme presque chaque année, le championnat de Topaze eut lieu à Tsuma. C'est à partir des quatre demi-finalistes de ce championnat que s'articule l'aventure dans laquelle vont être plongés les PJ.

La PnJ Hida Yome était à l'époque la grande favorite de ce tournoi.

Les qualifications

Durant les phases de qualifications, deux groupes de deux samouraïs, chacun dans une poule différente, s'affrontèrent.

- Dans une poule il y eut : Yoritomo Tonka (homme) et Doji Liu (homme). Vainqueur : Yoritomo Tonka.
- Dans une autre poule, il y eut : Moto Shusei (femme) et Hida Yome (femme). Vainqueur : Hida Yome.

Par le jeu des phases qualificatives et grâce à leurs talents, ces quatre personnes, sans le savoir, se retrouvèrent dans le carré des demi-finalistes.

Mais l'adversaire de chacun fut différent de celui des phases qualificatives.

Demi-finales

Lorsque les demi-finales arrivent les épreuves opposent :

- Yoritomo Tonka et Hida Yome. Vainqueur : Yoritomo Tonka.
- Moto Shusei et Doji Liu. Vainqueur : Moto Shusei.

La victoire de Yoritomo Tonka contre Hida Yome en demi-finale surpris juges et public. Car Hida Yome était la grande favorite de ce tournoi cette année-là. Pourtant, Tonka la battit et l'écarta de la place de champion de Topaze. Tonka fut déclaré vainqueur de sa demi-finale et obtint sa place pour la finale.

Or, les juges et le public avaient raison d'être étonnés. **Car Tonka a empoisonné sa demi-finaliste Hida Yome.** Yome ne s'en rendit pas compte, pensant que son mal de ventre ne serait que passager et ne voulant pas montrer de signe de faiblesse face à son adversaire, Yoritomo Tonka. L'issue du combat aurait été très probablement bien différente si Tonka n'avait pas empoisonné Yome. A priori, Hida Yome aurait remporté cette demi-finale.

Quand Yome fut battue, Shusei fut aussi surprise que les autres. Elle avait affronté Yome lors des phases qualificatives et avait pu se rendre des talentueuses capacités de son adversaire. Comme les autres, elle fut étonnée de la défaite de Yome.

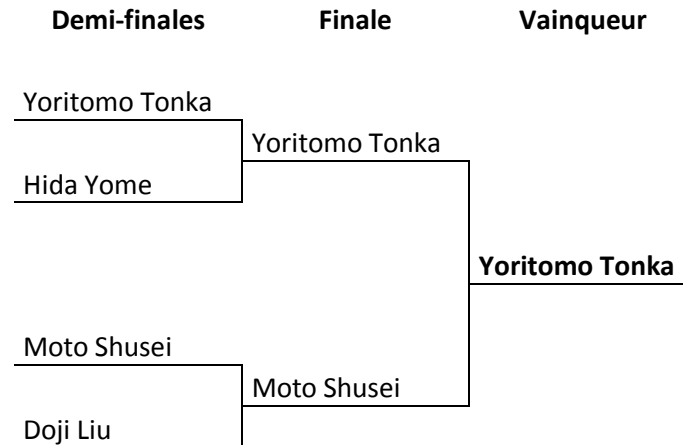
Elle s'enquerra de l'état de santé de Yome. Shusei trouva très suspect le mal au ventre de Yome. Elle s'infiltra discrètement dans la chambre de Tonka et découvrit un flacon vide. Parce qu'elle s'y connaissait en Médecine (Antidotes), elle sut que ce flacon avait contenu très récemment un poison pour donner un gros mal de ventre. Malheureusement, étant jeune, Shusei ne savait trop comment utiliser cette information car elle aurait dû avouer avoir pénétré dans la chambre de Tonka sans sa permission. Cette attitude parfaitement indigne d'une samouraï pouvait (et peut encore !) lui porter préjudice si elle est connue. Shusei se tut donc et se jura de battre Tonka lors de la finale.

Finale

En finale, Shusei fut battue d'extrême justesse par Tonka. Le combat se déroula à la loyale. Shusei, amère, rumina sa deuxième place...

Tonka fut proclamé champion de Topaze, au grand dam de Shusei.

Tableau du tournoi



Les carrières du carré des demi-finalistes

Après le championnat de Topaze, il fut proposé aux quatre demi-finalistes des places de choix dans le Royaume d'Émeraude ou au sein de leur propre Clan.

- **Yoritomo Tonka** servit le champion d'Améthyste. Celui-ci avait besoin de Tonka pour s'assurer que la parole de l'Empereur soit entendue fidèlement jusque dans les Îles de la soie et des épices. Il nomma donc Tonka comme daimyo de la Cité de la Foudre.
- **Moto Shusei** devint magistrate d'Émeraude.
- **Hida Yome** créa la compagnie des Broyeurs au cœur de jade et mourut lors d'une des sempiternelles batailles sur le Mur. Elle ne sut jamais à propos de son empoisonnement. Shusei arriva trois jours trop tard, ayant acquis suffisamment de talent pour faire part à Hida de son empoisonnement.
- **Doji Liu** eut l'occasion de prouver ses talents de comédiens et fut réellement reconnu comme tel. Il est actuellement le comédien vedette à la Cour d'Otosan Uchi.

Les ruminations de Shusei

De par leurs hauts statuts Tonka et Shusei se retrouvèrent de nombreuses fois lors des Cours d'Hiver ou des rendez-vous importants du royaume. Ces rencontres furent l'occasion pour Shusei de mieux évaluer Tonka, afin de lui faire payer l'usurpation de son titre de champion de Topaze.

En effet, bien que Shusei n'ait pas de preuves sur l'empoisonnement de Yome par Tonka, Shusei se base sur son instinct et les indices troublants comme la fiole de poison et le mal de ventre de Yome, le jour de sa demi-finale, alors que Yome n'avait jamais été malade jusque-là.

Pour Shusei, Tonka a empoisonné Yome et ne mérite pas d'être champion de Topaze.

Certes, elle a perdu à la loyale lors de la finale contre Tonka mais d'une part, elle aurait préféré se battre contre Hida Yome pour prendre sa revanche des phases qualificatives

et d'autre part, si elle est peut annuler le titre de champion de Topaze de Tonka pour son profit, Shusei ne se gênera pas. Elle aussi est ambitieuse.

Son statut de magistrate d'Emeraude lui permet d'avoir accès à diverses ressources et de garder un œil sur Tonka.

Le plan de Moto Shusei

Des épices exotiques

Il y a quatre mois, Shusei et Tonka étaient présents lors d'un grand rendez-vous du royaume laissé à votre choix (Championnat de Topaze, naissance d'un fils ou d'une fille d'un daimyo important, Cour d'Hiver, Concours prestigieux, Duel Iaijutsu de choix, etc, etc...).

Au cours de ce rendez-vous, Tonka étant devenu un daimyo important dans le Clan de la Mante, s'est vanté de la richesse des épices de son archipel agrémentant les plats. Le basilic et la sauge furent cités en tant « qu'accompagnement des plus subtils et raffinés ». Shusei saisit l'occasion de demander à Tonka, s'il lui accorderait un repas chez lui, dans les Iles de soie et d'épices, au cours duquel le basilic et la sauge seraient à l'honneur. Vu le statut de Shusei et de sa formulation, Tonka sentit un piège mais ne put répondre que par l'affirmative.

Shusei tenait là un moyen de décrédibiliser Tonka et de lui faire payer son usurpation de champion de Topaze.

Elle attendit que les tempêtes de printemps cessent, pour prendre la mer durant le mois du Cheval et rappeler à Tonka son engagement.

Enrôler Doji Liu

Etant devenue plus expérimentée, Shusei sut trouver les mots pour formuler la vérité à Doji Liu sur l'empoisonnement de Yome par Tonka. L'apprenant, Liu rejoignit la cause de Shusei pour prendre sa revanche sur Yoritomo Tonka.

Car normalement Hida Yome aurait dû gagner contre Yoritomo Tonka. La petite finale (pour déterminer la troisième place) aurait dû être Yoritomo Tonka et Doji Liu au lieu d'avoir été Hida Yome et Doji Liu.

Saveurs exotiques :

basilic et sauge

Il peut être curieux de nommer d'« exotiques » le basilic et la sauge, agrémentant nos tables françaises.

Mais n'oubliez pas que Rokugan est à consonance japonaise et que nos produits locaux peuvent être considérés comme exotiques pour eux et vice versa. Aujourd'hui avec le commerce mondial, ce n'est peut-être plus tout à fait le cas (bien que je ne sache pas réellement si au Japon d'aujourd'hui, ils ont du basilic et de la sauge).

Quoiqu'il en soit, partons du principe que dans Rokugan, le basilic et la sauge sont considérés comme exotiques.

Si vous souhaitez changer pour des fruits, optez pour la papaye et la mangue, qui sont je pense, des fruits exotiques pour les deux cultures (françaises et japonaises).

Vous pouvez également changer l'appellation du basilic et de la sauge pour une appellation de votre choix à consonance imaginaire plutôt que réelle. Vos joueurs se demanderont bien ce que peuvent être les épices « guldaksu » et « suma » qu'ils doivent retrouver...

Le vol des épices

Shusei nomme donc Doji Liu à la tête d'un groupe d'hommes de main. Le groupe rejoint en secret les Iles de la soie et des épices, avec pour but de voler les nouvelles récoltes de basilic et de sauge.

Le groupe réussit à voler toute la récolte de basilic et de sauge de l'année. Il y en a en tout pour quatre gros sacs plein : deux de chaque épice.

Les sacs font 1,20 m de haut, sont en jute et pèsent très lourds.

La nuit du vol, les quatre sacs ont été déplacés précautionneusement, du hangar dans lequel ils étaient entreposés et gardés par quatre bushi, à la boutique Au Bois inspiré. Puis, tôt le lendemain matin, les sacs ont été chargés dans une charrette aux roues spéciales, pour être montés à bord du bateau l'Amondis.

Maniement des épices

Doji Liu s'est renseigné au sujet du basilic et de la sauge.

Il faut au moins 4 en Force pour soulever seul un seul sac. Un score de 3 en Agilité serait également de bonne aloi pour ne pas que les feuilles dans le sac ne soient écrasées et ne deviennent inutilisables. Ce serait dommage que les PJ réussissent à récupérer les quatre sacs et détruisent malencontreusement leur précieuse cargaison...

La sentence de Shusei

Quand Shusei arrivera et demandera pourquoi il n'y a pas dans son assiette les épices souhaitées, elle prétextera un manque d'accueil de la part de Tonka et demandera à ce que celui-ci soit envoyé dans l'unité des Broyeurs au cœur de jade.

Quand Tonka sera là-bas, il verra une fiole vide sur sa table de chevet. Cette fiole a été demandée par Shusei et est identique à celle qui a contenu le poison pour Yome douze ans auparavant. Shusei sait que Tonka fera le rapprochement.

Mais Shusei sait aussi qu'à ce moment-là, elle n'aura plus grand-chose à craindre de la part de Tonka. Elle compte sur le fait que la mort s'emparera de Tonka, au cours d'une des expéditions de la compagnie des Broyeurs au cœur de jade contre l'Outremonde...

Le plan de Doji Liu

Doji Liu établit un plan avec Moto Shusei afin de voler les épices.

Il y a un mois, un gros bateau de la Mante, l'Amondis, mouillait à quai d'Otosan Uchi. La capitaine, Yoritomo Natsu, accepta de prendre en charge Doji Liu et ses « compagnons » (hommes de main de Shusei) pour les emmener à la Cité de la Foudre.

De plus, Liu passa un accord avec Natsu afin qu'elle soit disponible uniquement pour lui pendant les deux mois prochains. En échange, Liu ferait jouer ses relations pour que Natsu obtienne un emplacement pour les trois prochaines années à Otosan Uchi. Natsu accepta.

Quand Liu arriva à la Cité de la Foudre, une semaine après son départ d'Otosan Uchi, il mit en place sa stratégie.

- Il réserva pour un mois entier deux chevaux à l'auberge-écurie Le Tonnerre des sables. Jusqu'à la nuit du vol, c'est ici que Doji Liu et les hommes de main sont descendus.
- Il paya d'avance la privatisation de l'excellent magasin de sculptures Au Bois inspiré, pour une soirée au choix jusqu'au lendemain matin.
- Il trouva la ferme abandonnée Fleurs des lianes paisibles, pour y tendre un piège à d'éventuels enquêteurs, en postant des hommes de main Licorne prêts au combat.

Voici déjà trois semaines que Doji Liu avec ses compagnons Licorne ont débarqué à la Cité de la Foudre.

PARTIE 2 : LE COMPTE A REBOURS EST ENCLENCHE

La mission des PJ

Le daimyo Yoritomo Tonka convoque les PJ et leur dit :

« Mon cuisinier m'a signalé ce matin un grave problème : quatre sacs d'épices rares et fragiles (ceux de basilic et de sauge) ont disparu du hangar dans lequel ils étaient entreposés. Les quatre gardes protégeant les précieux sacs ont été tués. C'est toute la récolte de l'année qui a été volée !

Je vous demande de me rapporter dans les plus brefs délais ces quatre sacs d'épices, car mon cuisinier en a impérativement besoin dans les jours qui viennent. Ces épices étaient prévues pour être servies lorsqu'une magistrate d'Emeraude, Moto Shusei, accostera sur notre île. Son vaisseau est parti il y a quatre jours de Yasuki Yashiki (ville du Crabe. CB11), en fonction des vents et de l'état de la mer, Moto Shusei peut arriver d'un instant à l'autre.

Vous enquêterez officiellement sur la mort des quatre bushi. En retrouvant leurs agresseurs, il y a de fortes chances que vous retrouviez aussi la trace de mes épices. Mon cuisinier Yoritomo Jin vous donnera toutes les informations dont il dispose et vous donnera les recommandations d'usage pour la manipulation de ces épices, une fois retrouvées. Informez-moi directement de l'état d'avancement de votre enquête. Avant de sortir, vous irez changer votre hakama actuel pour celui indiquant l'officialisation de votre statut d'enquêteurs.

Le temps nous est compté. Dépêchez-vous vite et rapportez-moi ces épices ! »

Yoritomo Jin

Voici ce que le cuisinier Yoritomo Jin dira aux PJ :

- En entrant ce matin dans le hangar pour préparer les épices, j'ai découvert le cadavre des gardes et la disparition des sacs. Je n'ai touché à rien.
- Les cadavres ont été tués par des lames tranchantes. A part els sacs d'épices, aucune de leurs affaires, de même que celles dans le hangar n'a été volée. Je peux vous emmener sur le lieu du crime si vous le souhaitez.
- Quand vous retrouverez les épices, soyez précautionneux avec elles. Ce sont des épices rares et fragiles, spécialement cultivées grâce à la richesse agraire de notre archipel. Nous n'en avons que très peu à l'année et toute notre récolte annuelle vient de disparaître.
- Ces épices demandent du soin pour être conservées. Elles doivent être à l'abri de la lumière, de l'humidité, du vent iodé et salé de notre archipel et être conservées dans des sacs en jute dont l'intérieur est en soie. Les sacs dans lequel elles étaient, étaient parfaitement adaptés à leur conservation. De même que cet endroit.

Yoritomo Jin

Yoritomo Jin est un bushi honnête, au service du daimyo Yoritomo Tonka depuis cinq ans. Amoureux des saveurs et créateur de variations culinaires, il cuisine quotidiennement pour le daimyo. Il a également la prestigieuse et lourde tâche d'organiser l'ensemble des festivités importantes.

La perte de ses épices le touche car il voit tout le travail qu'ont accompli les agriculteurs pour faire pousser ces épices et le fait qu'il ne puisse leur faire honneur en les cuisinant. Sans compter le fait qu'elles étaient prévues pour la magistrate d'Emeraude et que si elles ne sont pas retrouvées à temps, leur manque dans l'assiette va attirer la colère de Moto Shusei et les conséquences vont être terribles pour Tonka.

S'il peut aider les PJ d'une manière ou d'une autre, il le fera avec empressement.

- La fragilité de ces épices est telle que pour les transporter, il faut des charrettes spéciales. Je me fournis exclusivement dans la boutique A la Roue souple. Je connais très bien le patron de cette boutique, Moshi Yumeda.

Lieu du crime

Le hangar est une pièce donnant sur la rue et annexé à la demeure du daimyo. C'est donc très pratique pour les charrettes de venir déposer leurs marchandises.

La rue est commerçante et non loin il y a une maison de thé avec geishas.

Les cadavres

Les cadavres ont été laissés tel quel et jonchent encore le sol. C'étaient des bushi de Yoritomo Tonka. Tout est comme a dit Jin : les bushi ont été tués par des lames tranchantes et leurs affaires n'ont pas été touchées. De même celles présentes dans le hangar, renfermant également d'autres épices, bien que les sacs aient été ouverts.

Interroger les Kami

Le sort Communion permet d'interroger le Kami d'un élément souhaité. Tous les éléments ont leur particularité propre (reportez-vous à la description du sort Communion, p. 164). En fonction de l'élément choisi, les réponses seront différentes et des informations complémentaires via des jets appropriés pourront être obtenues.

Vous trouverez ci-dessous, par élément, des guides de réponses à donner à vos PJ lors de la réussite de leur jet d'Incantation. Puis, dans les encarts correspondants, des informations complémentaires à leur donner s'ils réussissent les jets appropriés.

Enfin, n'oubliez pas de demander à votre PJ shugenja s'il met des Augmentations ou pas lors de son jet d'Incantation, les Augmentations permettant d'avoir de précieux détails.

Kami de l'Air

Des tourbillons d'air t'entourent et tel le murmure du vent dans les feuilles des grands arbres, une voix éthérée te pose quelques questions pour répondre aux tiennes. « Pourquoi s'intéresser à ce qui ne fait pas rire ? Tu ressens de grandes douleurs physiques, comme si un katana venait de te faire

Tueries et Kami de l'Air

Il n'y a que deux augmentations possibles avec les Kami de l'Air car le hangar fut un lieu de tueries. De tels actes ne font pas du tout rire les Kami de l'Air, qui préfèrent s'intéresser à de réelles et drôles plaisanteries (Voir le sort Rang 4, Don du Vent, p. 171).

Informations supplémentaires

Un jet d'Art de la magie (Faveurs) aidera votre PJ face aux énigmes posées par le Kami de l'Air.

- **ND15.** Aidez-vous des parenthèses et du paragraphe ci-dessus pour donner les réponses de premier niveau à vos PJ. Les Kami de l'Air répondant par émotions ou énigmes, les PJ n'auront aucun détail quant au sujet étant à la fois protégé d'un côté et volonté de s'en accaparer de l'autre. De plus, le contraire du métal terne est le Bois inspiré (Nom de la boutique faisant office de cachette provisoire).
- **+1 Aug.** Le « bon esprit » est un samouraï ayant reçu une éducation poussée dans les jeux verbaux de la politique et des arts. Voilà pourquoi le Kami de l'Air l'a repéré. La réponse de l'énigme est cavalier.
- **+2 Aug.** La couleur trois fois présente avec le rouge est le mauve (Clan de la Licorne). La couleur primaire unique est le bleu (Clan de la Grue).

Notes sur les couleurs primaires

Les trois couleurs primaires sont le rouge (Magenta), le bleu (Cyan) et le jaune (Cadmium). (Entre parenthèses, les couleurs qui s'en rapprochent le plus).

- Rouge + bleu = mauve
- Rouge + jaune = orange
- Bleu + jaune = vert.

saigner le torse. (Emotion ressentie par un des gardes au moment de mourir). Un conflit de Devoir (vertu du Bushido) te torture l'esprit : tu dois protéger et en même t'accaparer ce que tu dois protéger. (Mélange des Devoirs des deux groupes de samouraï : les gardes devant protéger les sacs d'épices et les voleurs devant récupérer les sacs d'épices). Le Kami te pose une autre question : Qu'est-ce qui est contraire au métal terne ? »

- **+1 Aug. (clarté).** Un bon esprit joueur dirigeait les autres. Il sait travailler sa voix pour se faire obéir. Enigme : En bas, j'utilise des pieds pour me déplacer. Ce faisant, je martèle la terre. En haut, j'utilise des pieds pour me déplacer. Ce faisant, je ne martèle plus la terre. Que suis-je ?
- **+2 Aug. (clarté).** J'ai vu de nouvelles couleurs. La couleur primaire rouge fut par trois fois mélangée avec une autre, présente elle une fois, mais aucun vert ne fut nouveau. Quelles étaient ces nouvelles couleurs ?

Kami de l'Eau

Comme si tu étais sous l'eau, des images t'apparaissent déformées et troubles. Tu vois quatre hippocampes nager dans la pièce entre des gros rochers délavés. (Les quatre voleurs cherchent entre les sacs de jute, ceux aux épices). Tous portent des kimonos et leurs bras sont anormalement allongés par des barres de métal (katanas en main). L'instant d'après leur deuxième bras est devenu une énorme boule (deux voleurs par sac d'épices portent les gros sacs). Ils roulent vers la sortie et ferment derrière eux l'écran d'eau (les voleurs se dirigent vers la sortie et referment la porte derrière eux). Quatre autres poissons flottent ventre retourné. (Les quatre gardes tués). Tu ne vois plus rien.

- **+1 Aug. (clarté).** Les quatre hippocampes sont en réalité quatre humains fouillant à travers les sacs et autres caisses du hangar. Tous portent le daisho. Bon nombre d'entre eux ont des vêtements aux lignes et matières peu communes, comme de la fourrure et du cuir tanné (vêtements de Licorne). Les quatre poissons morts sont quatre humains morts.
- **+2 Aug. (clarté).** Trois d'entre eux portent des bottes de cavalerie mauve. Après avoir fouillé, ouvert sacs et caisses, le groupe en prend quatre et sort du hangar en refermant la porte derrière lui. Leurs gestes étaient lents et méticuleux.
- **+3 Aug. (clarté).** Tu distingues clairement le môn d'un homme faisant partie des quatre hippocampes. Cet homme a environ la trentaine, la tenue impeccable et se pose comme chef des trois autres. Il n'a d'ailleurs rien à voir avec les autres, que ce soit dans sa tenue vestimentaire des plus traditionnelles ou dans ses manières des plus raffinées.

Informations supplémentaires

Les ND sont élevés à cause des images troubles que perçoit le PJ.

Bottes de cavalerie

- **Connaissance (Licorne) ND 10 ou Equitation ND15** pour associées les bottes de cavalerie à celles portées par les membres du Clan de la Licorne.

Reconnaître le môn

- **Connaissance (Héraldique) ND15.** Le môn de Clan est celui de la Grue.
- **+1 Aug.** Le môn de Famille est celui de Doji.
- **+2 Aug.** Le môn d'école est celui de Courtisan d'école Doji.

Reconnaître Doji Liu

- **Connaissance (Histoire) ND35.** Il s'agit de Doji Liu, un demi-finaliste au championnat de Topaze à Tsuma il y a douze ans. A l'époque, il a affronté Moto Shusei lors de sa demi-finale et a perdu.
- **Spectacle (Art du conteur) ou Spectacle (Chant) ND 25.** Il s'agit de Doji Liu, un artiste connu des Cours d'Otosan Uchi.

Kami de la Terre

De la terre s'élève et forme une colonne de boue en face de toi. Le Kami répond à ta prière : « Quatre hommes ont pénétré ici quand la température extérieure était de 25°C et qu'un vent de sud-est s'engouffrait dans la ville. (Moment du vol en pleine nuit. Les nuits sont chaudes dans les Iles de la soie et des épices). Ils pesaient 75, 78, 82 et 85 kg, tous droitiers et portant à leur ceinture du métal autorisé. (Le métal extrait de la terre pour fabriquer leur daisho). Leurs pas se sont mêlés à quatre autres personnes, portant un kimono vert et blanc (Les gardes de Tonka). Puis, ils ont regardé leurs pieds à travers toute la végétation. (En se baissant les bushi ont pris les sacs d'épices). Ils ont quitté cet endroit deux à deux avant d'y revenir pour en repartir. (Les deux allers retours pour voler les quatre sacs d'épices). A chaque fois, le premier groupe pesait 162 kg (72+82+5), le deuxième 169 (78+85+6). Enfin la terre fut caressée soigneusement. (Les Moto effacent leurs traces). »

- **+1 Aug. (clarté).** La végétation était répartie en quatre endroits. Deux pesaient 5 kg chacun (1 sac de basilic) et les deux autres 6 kg chacun (1 sac de sauge). La démarche des quatre personnes (aux PJ de trouver lesquelles dont parle le Kami) était celles de cavaliers pour trois d'entre eux. Ces trois-là portaient des bottes mauves. Le quatrième arborait des cheveux blancs, coiffés en queue de cheval.
- **+2 Aug. (clarté).** Les quatre ont fait attention à ne pas aplatir la terre. Leurs pas étaient légers. Leurs légères vibrations se sont répercutées jusqu'à 11,25 m après la porte. (les quatre voleurs ont passé le seuil de la boutique Au Bois inspiré, situé à 11,25 m de là). Celui aux cheveux blancs leur parlait d'un ton ferme et à voix basse. Ses gestes étaient gracieux, ses yeux étaient noirs, tout comme ses cheveux coupés courts. Il pesait 72 kg, portait un kimono de soie, dont la soie fut produite dans les plaines à 2,4 km de Kyuden Doji, et des sandales de voyage faites de cordes tressées, dont les cordes furent également produites dans des plaines à 927m de Kyuden Doji.
- **+3 Aug. (clarté).** Les trois hommes avaient de brodé un cheval mauve dans leur dos. Deux d'entre eux étaient petits, trapus et leurs muscles capables de brandir des ono (grande hache). Le troisième, je ne le connais pas. Le quatrième a un oiseau bleu brodé sur son kimono en soie. Tôt le matin où je fus caressé, de la mousse circulaire sur 2,15 cm d'épaisseur a tracé deux rainures dans le sol. Elle a aplatit un temps le sol à 9,58 m de là. (Le Kami parle de la charrette spéciale qui s'est arrêtée devant la boutique Au Bois inspiré).

Kami du Feu

Une grosse voix s'élève dans tes oreilles : Je ne suis pas content ! Ne me dérange plus !

Informations supplémentaires

Les ND sont élevés car il faut décrypter les paroles et les détails donnés par le Kami de la Terre.

Bottes de cavalerie

- **Connaissance (Licorne) ND 10 ou Equitation ND15.** Les bottes de cavalerie sont celles portées par les membres du Clan de la Licorne.

Reconnaître les môn

- **Connaissance (Héraldique) ND15.** Le môn au cheval mauve est celui du Clan de la Licorne. Celui à l'oiseau bleu correspond au môn de la Grue.
- **+1 Aug.** Les deux personnes trapues seraient des Moto, la troisième un Iuchi et la quatrième un Doji.

- **+1 Aug. (clarté).** Très bien petit shugenja, je vais te dire ce qui s'est passé hier soir. Ouvre tes oreilles, je ne te le répéterai pas deux fois ! Quatre samouraï ont pénétré ici et ont affronté les quatre autres samourais déjà présents. Les quatre nouveaux les ont tués. Ils ont pris quatre sacs et s'en sont allés non loin d'ici. Deux sont ensuite revenus et ont effacé grandement leurs traces, avant de repartir définitivement. Leur chef était quelqu'un de très inspiré (référence au côté artistique, associé au dynamisme et créativité du Feu).
- **+2 Aug. (clarté).** Les quatre voleurs ont parlé de se rendre « Au Bois inspiré » et d'attendre jusqu'au lendemain matin la venue d'une charrette.
- **+3 Aug. (clarté).** Leur chef est un Doji, de l'école de Courtisan Doji. Il a été demi-finaliste il y a douze ans au championnat de Topaze à Tsuma.

Traces

Après avoir tué les gardes, le groupe de Doji Liu a emmené les quatre sacs d'épices dans la boutique « Au Bois inspiré ». Une fois fait, les deux Moto sont revenus dans le hangar pour effacer toutes traces de leur passage. Les PJ peuvent obtenir des indices sur un jet de Chasse (Pistage).

Chasse (Pistage)

- **ND 18 :** Des traces de trois paires de pas bottés de cavalerie se mêlent à celles de multiples sandales classiques. Les sacs ont tous été fouillés mais rien n'a été pris dedans.
- **+1 Aug. :** Tu retrouves au sol un cheveu blanc teinté (cheveu Grue) et d'autres d'un noir crépu et mal lavés (cheveux Moto).
- **+2 Aug. :** Dans la rue commerçante, tu retrouves des pas bottés de cavalerie quasiment effacés à cause du passage. Ces traces sont devant une boutique Au Bois inspiré. La vitrine expose de splendides sculptures en bois flotté.
- **+3 Aug. :** Deux chevaux se sont enfoncés tôt ce matin devant le Bois inspiré. Deux rainures parallèles dans le sol indiquent qu'ils tiraient une charrette. Quelques mètres plus tard, tu perds définitivement la piste.

Note : Il vous est possible de modifier le ND du jet de Chasse étant donné que c'est un jet d'opposition avec le meilleur PnJ Moto ayant effacé les traces de leur venue. Au Rang 1, les PnJ Moto bénéficient de +3g3 en Chasse (Pistage).

Informations supplémentaires

Si vous demandez des jets, mettez les ND élevés car il faut réussir à amadouer le Kami du Feu.

Les Kamis du Feu sont ceux qui délivrent le maximum d'informations avec le plus de précisions.

Néanmoins, faites attention à ne pas trop en dire pour ne pas donner tout le scénario à vos PJ.

Déroulement scénaristique

Quand les PJ quittent le hangar en ayant récupéré les indices, quatre pistes s'ouvrent à eux, dont les trois dernières vont les conduire dans un piège :

- La maison de geishas « A la Fumée rose »
- La boutique « Au Bois inspiré »
- La boutique « A la Roue souple »
- L'auberge-écurie « Le Tonnerre des sables »

Les PJ peuvent suivre ces pistes une par une ou n'en suivre immédiatement qu'une seule. Au final, ils aboutiront à un même lieu : une ferme abandonnée depuis deux ans, « Fleurs des lianes paisibles. ». Cette ferme est un piège initié par Doji Liu pour tuer d'éventuels enquêteurs trop curieux.

En effet, Doji Liu a habilement distillé la fausse piste et piège de la ferme dans les deux boutiques et l'auberge-écurie pour ne pas être pris après le vol d'épices.

Si les PJ survivent au combat dans la ferme, ils trouveront des indices les menant au port, lieu des dernières scènes de cette aventure.

PARTIE 3 : TROIS PJSTES POUR UNE FAUSSE PJSTE

A la Fumée rose

Vu que le vol s'est passé la nuit, la seule maison commerçante encore ouverte était la maison de thé, « A la Fumée rose ».

Une geisha était en train de s'occuper d'un client quand les voleurs ont déplacé les sacs jusqu'à la boutique privatisée. Elle les aperçu bien malgré elle par la fenêtre et a aussitôt détournée son regard par discrétion et respect envers ces samourais.

Si les PJ viennent interroger la maison de thé et posent des questions à la patronne, il y aura non loin d'eux la témoin geisha. Comme les PJ sont des enquêteurs officiels, la geisha se présentera à eux et s'en tiendra à ce qu'elle a vu par la fenêtre. Elle n'émettra aucun avis personnel ou hypothèses. Elle en restera aux faits :

« J'ai brièvement vu un petit groupe de silhouettes transportant délicatement des énormes sacs dans la boutique du Bois inspiré. Mais j'ai rapidement détournée les yeux, PJ-sama. Je n'ai pas à interférer avec les affaires d'honorables samourais et était à ce moment-là en train de servir le thé à un connaisseur (appellation polie pour dire « un client régulier »). »

Au Bois inspiré : cachette provisoire

Privatisation pour une fête surprise

En face du hangar, la boutique « Au Bois inspiré » vend de magnifiques sculptures et divers objets, tous faits de bois flotté et rares. Les sculptures sont de véritables chefs d'œuvres.

Doji Liu, de mèche avec Moto Shusei pour confondre l'usurpation de Yoritomo Tonka, a payé un commerçant heimin, Yoritomo Liasu, pour qu'il lui privatise sa boutique pendant une soirée. Liu a menti sur son nom pour celui de Doji Hisa, afin d'accomplir au mieux sa mission. Il ne pouvait pas mentir plus amplement sur son nom de famille, son môm l'identifiant comme un Doji. Aller plus loin dans le mensonge n'aurait plus été comme acceptable mais déshonorant pour Doji. La raison donnée pour la privatisation de la boutique fut d'organiser une fête surprise à un ami de Doji Hisa. Cet ami aimant beaucoup la boutique de Liasu, ce fut là un cadeau et endroit de choix.

La somme versée au propriétaire fut très conséquente et comportait même une assurance casse. Yoritomo Liasu, très heureux de cette affaire, à avaler les deux mensonges sans s'en rendre compte (le faux nom de Doji Liu et la fête surprise) et à laisser les clefs à Liu. Liasu se taira sur le prix de la privatisation de sa boutique. De plus, ce n'est pas du tout une attitude de samouraï de parler argent (pour les PJ).

Comme la boutique est placée juste en face du hangar, elle fut idéale comme cachette provisoire pour la nuit, afin d'y transposer les quatre sacs d'épices volés.

Au matin, les sacs furent transportés dans une charrette spéciale vers un autre endroit plus sûr, le bateau « Amondis ».

Interroger Yoritomo Liasu

Les PJ rentrent dans la boutique « Au Bois inspiré » pour interroger le propriétaire, Yoritomo Liasu.

Voici ce qu'il dira aux PJ :

- Liasu relate l'histoire de la fête surprise, ne sachant pas le but réel de la privatisation de sa boutique. Le prix de la privatisation s'élève à 40 koku.
- Le samouraï ayant privatisé sa boutique s'appelle Doji Hisa (le faux nom donné par Doji Liu). Liasu l'a rencontré il y a environ un mois, lors du paiement pour la privatisation de la boutique. Il ne sait rien de plus au sujet d'Hisa.
- En discutant avec Doji « Hisa », Liasu a appris que l'ami pour lequel la fête surprise allait avoir lieu, habitait une ferme au nord de la ville. Le nom de la ferme est Fleurs des lianes paisibles. Liasu ne connaît pas le nom de cet ami.

A la Roue souple

Accompagnés ou pas de Jin et quel que soit le moyen par lequel ils sont arrivées à cette piste, les PJ viennent voir le charretier dans sa boutique « A la Roue souple ». Le charretier est Moshi Yumeda, un samouraï dans la cinquantaine et qui a toujours vécu à la Cité de la Foudre. Il s'intéresse à sa ville et aux personnes qui la dirigent.

Voici ce que Yumeda pourra dire aux PJ :

- Il y a environ un mois, Doji Hisa a réservé une charrette. Cette charrette devait se poster de bonne heure à l'auberge-écurie « Le Tonnerre des sables » et ce, sans chevaux et sans conducteur. Le charrette m'a été rendu comme convenu le soir même au même endroit et sans chevaux.
- D'après Doji Hisa, la charrette devait transporter « un achat d'œuvres en bois rares et fragiles », d'où la location de ces charrettes spéciales. (Doji Hisa a menti sur la marchandise en question mais toujours pour le bien de sa mission. Ça reste honorable).
- Doji Hisa a tout payé d'avance il y a environ un mois. Yumeda n'a pas revu Hisa depuis.
- Doji Hisa m'a fait part de la ferme Fleurs des lianes paisibles. Il y aurait une exploitation en cours de rénovation là-bas et souhaitait ma charrette pour faire des tests.
- Le prix ? Le coût global de location de cette charrette s'élève à 50 koku. C'est une très forte somme que seul un riche samouraï peut se permettre. Le prix est justifié par le grand confort de mes charrettes. Je suis le seul à en disposer de telles dans tout l'archipel. Rappel : parler argent ne se fait pas quand on est des samouraïs mais comme les enquêteurs insistent (les PJ), Yumeda s'exécutera de mauvaise grâce.
- En discutant avec les PJ, il leur dira dans la conversation : « La venue de Moto Shusei doit raviver d'heureux souvenirs à notre daimyo. C'est quand même lui qui l'a battu il y a douze ans au tournoi de Topaze... » Moshi ne pourra en dire plus, n'en sachant pas plus.

Les charrettes de la boutique A la Roue souple, ont de spécial que ces roues, au lieu d'être cerclées de fer, de bois ou d'un mélange des deux, possèdent un procédé révolutionnaire : de la mousse condensée sur la bande de roulement.

Grâce à cette mousse, cultivée dans la jungle luxuriante des Iles de la soie et des épices, les imperfections de la route sont absorbées. Une épaisse et condensée couche de mousse remplace l'anneau de fer. Le confort et la stabilité de la charrette en sont accrus.

Note : Si les PJ souhaitent en savoir plus sur le passé de Tonka, ils devront se rendre à la bibliothèque et demander Yoritomo Chu. Mais cette piste à un double tranchant (Voir Fouiller le passé de son daimyo).

Fouiller le passé de Tonka

Que ce soit par Yoritomo Chu ou parce que les PJ souhaitent explorer le lien entre Yoritomo Tonka et Moto Shusei, les PJ se rendent au grand temple dédié à Osano-Wo à la Cité de la Foudre. Chu est un shugenja de l'école Moshi. Il est l'archiviste du temple et a pour charge de garder la trace de l'histoire de la Cité de la Foudre. Il fournit aux PJ le déroulement des épreuves du championnat de Topaze d'il y a douze ans. Donner à vos PJ le tableau du tournoi présenté en Annexes.

Note : D'abord, laissez vos PJ fouiller le passé de leur daimyo. Après tout, ils sont libres de faire des bêtises. Car à la fin de la partie, lors des récompenses, à cause de cette scène, vos PJ perdront beaucoup d'honneur vu qu'ils ont osé fouiller le passé de leur daimyo. En effet, quand on est un samouraï fidèle et honorable, on ne remet pas en cause son daimyo. Néanmoins, comme vos PJ ont eu l'audace de le faire, ils en sauront récompensés par 1 PE supplémentaire.

Le Tonnerre des sables

Le Tonnerre des sables est une auberge-écurie dans laquelle Doji Liu a réservé depuis son arrivée, il y a environ un mois, deux chevaux pour tirer la charrette louée à la boutique d'A la Roue souple.

Voici ce que pourra dire Yoritomo Fusagi, le patron du Tonnerre des sables :

- Doji Hisa m'a réservé depuis un mois déjà deux poneys pour deux mois au total. Je les lui gardais jusqu'au jour où il en eut besoin. Il est venu les prendre hier après-midi et me le a rendu ce matin même. Je ne sais pas pour quel usage il en avait besoin, mais à voir la sueur sur mes chevaux, ils ont été harnachés pour tirer une charrette. Je n'ai pas revu Doji Hisa depuis.
- Doji Hisa m'a dit vouloir reprendre l'exploitation de la ferme Fleurs des lianes paisibles. La charrette qu'a tiré les chevaux lui a certainement permis d'évaluer la qualité de mes bêtes pour qu'il puisse labourer son champ avec.

Piège à enquêteurs : Fleurs des lianes paisibles

Toutes les pistes se recoupent et vont vers le piège de la ferme

Jouer la planque

Si vos PJ préfèrent attendre aux alentours de la ferme pour voir s'il y a du mouvement, décrivez-leur le temps qui passe, qu'ils ont faim, etc, etc... Car jusqu'à l'heure du dîner, aucun mouvement n'aura lieu dans cet endroit. C'est le calme plat. Quand le soleil sera couché, des chevaux, montés par des bushi, se dirigeront au pas vers la ferme. C'est la relève. Mieux vaut pour les PJ attendre la fin de la relève, sinon, ils vont se retrouver avec le double d'homme de main à combattre.

Les mon des cavaliers sont visibles et les identifient comme le clan de la Licorne.

Combat

Doji Liu est habile dans l'art de distiller les fausses pistes. Face aux commerçants, la tâche était d'autant plus simplifiée. Il leur a fait croire, sur le ton de la convivialité, soit pour reprendre l'exploitation, soit parce que son ami y habite, qu'il avait un rapport avec la ferme des Fleurs des lianes paisibles.

Or, personne n'habite cette ferme depuis deux ans. La ferme a été fermée il y a 2 ans, suite à de violentes tempêtes ayant emporté la moitié de la bâtisse. Elle est délabrée et on se demande bien quel « ami » pourrait habiter ici ?

Cette ferme est en réalité un piège pour d'éventuels enquêteurs trop curieux. Une partie des hommes de main de Moto Shusei est prête à recevoir katanas à la main les PJ. Doji Liu veut ainsi éliminer toute possibilité d'enquête sur les épices volés.

Les hommes de main sont là pour tuer les PJ. Ils ne diront rien et se battront jusqu'au bout. Leurs armes sont déjà apprêtées.

Les quatre sacs d'épices volés ne sont pas dans la ferme.

Vers une même piste

Sûrs de leur victoire contre les enquêteurs, les hommes de main de Doji Liu, ont déjà anticipé la suite des événements. Leurs chevaux possèdent des kimonos et des affaires pour se faire passer pour des marins. Des toiles pour bateau enrrouleront les onos.

Désavantages des pré-tirés : Impétueux et Chagrin d'amour

Si vous jouez avec les pré-tirés, un PJ possède le désavantage Impétueux, tandis qu'un autre celui de Chagrin d'amour. Pour le premier, il devra faire face aux brusqueries verbales assez courante chez les Moto. Un jet réussi contre son impétuosité permettra de ne pas engager des brusqueries physiques... à moins que vous vous en serviez justement pour provoquer le combat, si vos joueurs n'attendent qu'un prétexte pour l'engager.

Pour le second PJ, la ferme, même abandonnée, fera ressurgir le souvenir des temps passés avec sa compagne. Demandez-lui ce qu'il souhaite faire face à cette mélancolie, en fonction de son désavantage.

Retour auprès des sources

Etant donné que les PJ ont été envoyés à la ferme par un intermédiaire, qui les a envoyé dans ce piège tendu par Liu, il est donc logique que les PJ reviennent voir leur informateur... avec grand mécontentement.

Pour rappel, les informateurs étaient :

- Yoritomo Liasu, heimin (Au Bois inspiré)
- Yoritomo Fusagi, heimin (Le Tonnerre des sables)
- Moshi Yumeda, samouraï (A la Roue souple)

Quel que soit l'informateur des PJ, tous ont la même attitude : ils se confondent en excuses mais ne savent rien de plus. Aucun n'a revu Doji Hisa depuis. Les quatre sacs d'épices volés ne sont chez aucun d'eux et il n'y en a pas traces.

Rapport auprès de Yoritomo Tonka

Les PJ sont des enquêteurs et c'est à eux de se débrouiller pour retrouver les épices volées. Le contre la montre avec l'arrivée du bateau de Moto Shusei mettra leurs décisions à rude épreuve. Le stress de Yoritomo Tonka augmente également à mesure que le temps passe et que les PJ ne rapportent toujours pas les épices.

Le daimyo peut s'impatienter de cette absence et demander un rapport immédiat aux PJ. C'est là une manière subtile de les aiguillonner si vous souhaitez les aider.

Lors du rapport, Yoritomo Jin sera présent. Comme a priori, les voleurs ont transporté délicatement les épices, ils ont bien conscience de leur fragilité. Jin demandera aux PJ s'ils sont allés voir Moshi Yumeda, le charretier possédant des charrettes adaptées pour le transport de ces épices.

Quoiqu'il en soit, vos PJ feront a priori, à un moment donné ou à un autre leur rapport auprès de Tonka. Tonka leur apportera l'aide adéquate que vous jugerez nécessaire. Au cours de leur rapport demandez à vos PJ un jet d'**Enquête / Intuition** face à Tonka.

ND20 : En apprenant que vous avez affronté des samourais de la Licorne, Tonka ne parait pas surpris. Son air fut grave un moment et sa tête se tourna instinctivement et brièvement en direction du port.

+1 Aug. : Tu sens qu'un lien existe entre Yoritomo Tonka et Moto Shusei. Ils ne se connaissent pas uniquement de par leur statut élevé.

+2 Aug. : Tonka vient d'étouffer dans un pincement de lèvres le mot Topaze.

PARTIE 4 : AU PORT

Quais 13 et 16

Les gardes ont pour tâche d'accueillir à tout moment l'arrivée de la magistrate d'Emeraude, Moto Shusei. Les quais 13 et 16 ont été dégagés par mesure de sécurité. Reportez-vous au plan en Annexes.

Voici ce que pourront dire les gardes :

- Nous n'avons pas vu de charrette (effectivement, la charrette s'est arrêtée avant d'être vue par les gardes. Voir le plan). Néanmoins, nous avons vu des marins transportés quatre gros sacs pour les monter à bord de l'Amondis. Ils venaient du hangar B-35.
- Nous n'avons vu personne porté un môn Doji. (Doji Liu a mis une tenue de marin par-dessus son kimono, cachant « malencontreusement » son môn...)
- Jamais entendu parlé de Doji Hisa.
- La capitainerie pourra vous renseigner au sujet de l'Amondis.

À la capitainerie

Voici ce que pourra dire le responsable de la capitainerie, le samouraï Arueso Bellaccio (Désavantage : Nom gaijin) au sujet de l'Amondis :

- Le quai 17 sur lequel est amarré l'Amondis est son emplacement habituel.
- L'Amondis est revenu d'Otosan Uchi depuis trois semaines, et n'en est pas reparti. Les registres ne mentionnent aucune date de départ.
- Arueso connaît bien la capitaine de l'Amondis, Yoritomo Natsu. Cette dernière a passé un accord avec un Doji (Arueso ne se souvient plus de son nom exact) afin de rester à sa disposition pendant deux mois entiers. Un mois vient déjà de s'écouler. C'est une bonne affaire, d'après ce qu'elle m'a dit (Arueso rechignera à parler plus argent).
- Arueso sait que Natsu traîne souvent au bar « La voile gonflée ». Elle y fait des concours de bras de fer...

La voile gonflée

La voile gonflée est un bar du port dans lequel en plus du saké et du shochu on vend des alcools forts et aux saveurs que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans Rokugan. Il y a même un mélange d'alcool et de fruits exotiques que les gens d'ici appellent cocktails. On trouve très fréquemment toutes sortes d'animations dans ce bar : conteurs, chanteurs, concours de bras de fer, de fléchettes, jeux divers, etc, etc...

Natsu apprécie l'animation et la gaieté de cet endroit. La clientèle est ouverte au dialogue, fière d'appartenir au Clan de la Mante et bon nombre des personnes sont des marins chevronnés.

Voici ce que Natsu pourra dire aux PJ :

- J'ai été engagée il y a un mois par Doji Hisa quand j'allais quitter le port d'Otosan Uchi pour venir ici.
- J'ai passé un accord avec Doji Hisa pour être sa capitaine pendant encore un mois entier. Il est actuellement en affaire pour une exploitation fermière... Fleurs des lianes paisibles qu'elle s'appelle je crois.

- Je n'ai pas revu Doji Hisa et ne sait pas où il se trouve. Mais lui sait où me trouver. C'est l'essentiel.
- Pourquoi vous parlerai-je de notre accord ? (Les PJ devront insister un peu). En échange de ma disponibilité, Doji Hisa fera en sorte que j'obtienne une place de trois ans au port d'Otosan Uchi.
- Ici, à la Cité de la Foudre, je n'ai ni équipage, ni second actuellement. Je sais que j'en trouverai ici au moment où j'en aurai besoin. Il n'y a personne sur mon bateau, à part peut-être mes honorables clients.

Amondis

Pourquoi l'Amondis ?

L'Amondis est un bateau typique du Clan de la Mante, capable d'affronter les tempêtes et de se rendre sur le continent. En plus de cette possibilité, Doji Liu a choisi l'Amondis pour les autres raisons décrites ci-dessous.

Quand accostera Moto Shusei et qu'elle s'en repartira des Iles de la soie et des épices, en ayant envoyé Yoritomo Tonka à la mort à travers la compagnie des Broyeurs au cœur de jade, Doji Liu repartira en même temps qu'elle sur le continent.

Grâce à l'Amondis, Liu bénéficie de deux options :

- La première, de rejoindre le continent via l'Amondis. En prévision, Liu a passé un accord avec Yoritomo Natsu, la capitaine de l'Amondis, pour être à disposition immédiate.
- La deuxième, de transférer les quatre sacs d'épices de l'Amondis au bateau que prendra Shusei. Shusei peut peut-être vouloir avoir les quatre sacs d'épices près d'elle, afin de s'assurer que personne n'osera toucher aux affaires d'une magistrate d'Emeraude. Comme l'Amondis possède son propre quai, situé au plus proche de celui sur lequel va être amarré le bateau de Moto Shusei lors de son arrivée, l'Amondis était doublement indiqué.

Liu verra ce que préfère Shusei le moment venu et respectera son accord envers Natsu quel que soit le choix de Shusei.

Premier contact

Toutes les pistes mènent à l'Amondis. Un « marin » (homme de main de Moto Shusei) sera sur le pont pour bloquer toute intrusion ou curieux voulant monter à bord.

Bien que les PJ soient des enquêteurs officiels, le marin essaiera dans un premier temps, de leur dire de s'en aller. Il ne sait pas où est Yoritomo Natsu. Mais si les PJ insistent, il devra s'exécuter de mauvaise grâce, ne voulant pas éveiller les soupçons.

Le marin ne niera pas avoir monté à bord quatre gros sacs. Son but est d'emmener les PJ dans la soute pour que ces derniers « se rendent compte par eux-mêmes de la marchandise. »

Mais au moment où les PJ arriveront dans la soute, ils seront accueillis par Doji Liu, entouré de ses hommes de main. Ceux-ci ont déjà leurs armes d'apprêtées. Si les PJ le signale, Liu leur répondra par : « C'est vrai, mais vous le constatez vous-même, une ono n'a pas de fourreau... »

Révélation de Liu

Quand les PJ arrivent dans la soute, ils sont accueillis par Doji Liu, entourés d'hommes de main ayant déjà apprêtés leurs armes. Liu veut éviter « une confrontation inutile qui nuirait à nous tous. » Son attitude est pour l'instant orientée vers la diplomatie.

- **Si les PJ sont prêts à l'écouter**, Liu leur exposera les faits sur l'attitude de leur daimyo, douze ans auparavant, lors du championnat de Topaze. Liu espère ainsi ébranler la loyauté des PJ envers Yoritomo Tonka, prenant appui sur une cause plus juste que la leur, puisque leur daimyo a triché lors du championnat de Topaze. « Allez-vous encore être fidèle à un daimyo déshonorable ? Vous avez encore la possibilité de ne pas vous joindre à son fourvoiement. Venez avec moi ». A aucun moment, Doji Liu ne fera mention de Moto Shusei, ni qu'il travaille pour elle. Il ne voudrait pas la compromettre, s'il venait à échouer à stopper, d'une manière ou d'une autre, les PJ dans leur enquête.

Si les PJ décident de se rallier à la cause Doji Liu, leur parole de samouraï suffit. Les PJ sont libres de partir. Si jamais les PJ ont menti au sujet de cette nouvelle allégeance, Doji Liu n'hésitera pas un seul instant à détruire les quatre sacs d'épices, en brûlant l'Amondis si besoin est. Moto Shusei n'ayant pas été citée, sera libre d'agir comme bon lui semblera devant le fait qu'elle n'a pas dans son assiette, les épices escomptées.

- **Si les PJ n'écoutent pas Doji Liu, ce dernier n'aura rien à leur dire.** Le combat final aura lieu.

Combat final

Type de combat

A priori, le combat final a lieu dans les soutes de l'Amondis. Des bougies donnent de la lumière à la scène.

- **Dans le cadre d'une escarmouche.** Il y a autant d'hommes de main, inclus Doji Liu, que vous avez de PJ à votre table. Le niveau du combat est équilibré, bien que Doji Liu soit légèrement plus fort dans son Rang de maîtrise par rapport à celui des PJ.

Nouvelle loyauté :

choix libre et jets

Quand Doji Liu fera son discours, le mieux est que vous laissiez les PJ libres de faire leur choix sur leur nouvelle loyauté ou pas. Ce choix devrait d'ailleurs être collectif pour éviter l'éclatement de votre groupe. Après tout, si les PJ réussissent à retourner plusieurs PnJ d'un coup à leur cause, il peut en être de même de PnJ à PJ.

Doji Liu narre la triche par empoisonnement en demi-finale de Yoritomo Tonka sur Hida Yome, avec tout son art de courtisan Doji et talent d'artiste de Cour.

Doji Liu utilise Courtisan (Piège Rhétorique) / Intuition, en ajoutant son rang de maîtrise en Spectacle (Art du conteur). Les PJ peuvent contrer par Etiquette (Courtoisie) / Intuition. Les dés des PJ ne peuvent pas être ouverts sur ce jet (Voir plus bas).

Si le plus haut score d'un des PJ est en-dessous du score de Liu, les PJ se rangent du côté de Liu.

Si le plus haut score d'un des PJ est au-dessus du score de Liu, les PJ restent loyaux envers Tonka.

Doji Liu dit la vérité. Celle-ci ne pouvant être changée par définition, les PJ peuvent ne pas la prendre en compte (en réussissant leur jet d'opposition) mais ne peuvent la considérer comme fausse. Pour refléter cet aspect, les dés des PJ, sur le jet d'opposition, ne seront pas ouverts.

Un combat de cape et d'épée

S'il y a combat final, il a lieu sur l'Amondis. Le combat peut avoir lieu n'importe où : sur le pont, la soute, la cabine du capitaine et même tous ces endroits à la fois !

Les PJ peuvent utiliser les cordages, les malles ou encore les escaliers pour se rendre sur le pont supérieur. Rendez cette scène aussi vivante que possible en prenant en compte l'environnement d'un gros navire.

- **Dans le cadre d'un combat de masse.** Il n'y a pas que cinq gardes de postés aux quais 13 et 16 mais une bonne vingtaine. Quinze rejoindront les PJ sur l'Amondis et **viendront en renfort dès le début du round de combat et après la tentative diplomatique de Doji Liu.** Ces gardes sont aussi là pour protéger la zone. Le fait que le marin ait refusé d'abord les PJ/enquêteurs officiels à bord de l'Amondis leur a paru suspect.

Désavantage : Epilepsie

Un PJ pré-tiré possède le désavantage Epilepsie. L'épilepsie survient lors de grands stress, notamment lors des combats importants. Les paroles de Doji Liu ont tout ou partiellement semé le trouble dans l'esprit du PJ. Demandez-lui son jet de Volonté pour jouer son désavantage.

Dans la soute, les hommes de main se montent à une bonne vingtaine également, dont Doji Liu. Le général de cette bataille côté Doji Liu, sera un des hommes de main prêté par Moto Shusei, Iuchi Kaneko. Doji Liu est un artiste renommé d'Otosan Uchi, pas un adepte des tactiques de guerre.

Note : Si le combat a lieu sur le pont, les gardes des quais 13 et 16 le verront. Ils interviendront et viendront prêter main forte aux PJ au round de votre choix. Néanmoins, souvenez-vous que les PJ sont les héros de l'aventure et que le combat doit être résolu par eux et non pas par les PnJ.

Tactique de Doji Liu

Doji Liu essaie d'abord de régler la situation à l'amiable avec les PJ. C'est aussi l'occasion pour lui d'utiliser sa technique de courtisan pour savoir si les PJ ont besoin d'aide ou pas (faites-lui faire son jet comme l'indique la technique).

Si le combat s'engage, alors Doji Liu exploitera une facette peut-être innovante pour un courtisan. **Grâce à son Augmentation gratuite, si Doji Liu n'attaque pas, si les hommes de main n'attaquent pas non plus et enfin s'il a réussi à connaître un peu les désirs secrets de son adversaire,** Doji Liu s'emploiera à parler poliment avec son adversaire en plein combat (action simple). S'il réussit son jet de **Courtisan (Manipulation) / Intuition contre Etiquette (Courtoisie) / Intuition**, alors sa cible est comme charmée par les propos de Doji Liu. La cible ne l'attaquera pas, ne voulant blesser quelqu'un qui pourrait l'aider. Sinon, elle sera libre d'agir.

Chaque Augmentation supplémentaire peut cibler un adversaire de plus ou être employée pour passer outre les tensions (si les hommes de main sont rentrés en combat par exemple, afin d'annuler les malus que l'attitude hostile des Licorne engendre pour Liu).

Afin de mettre toutes les chances de son côté, Doji Liu utilisera ses points de Vide, pour d'une part, accroître son initiative de +10 et d'autre part, mieux réussir son jet de Courtisan (Manipulation) / Intuition avec les Augmentations qu'il aura mises.

Etant une technique de Rang 1, veillez à ce que cette tactique de « temporiser un temps les ardeurs » ne devienne pas « PJ totalement paralysé ». L'idée est que tant que Doji Liu a une attitude de diplomate, la tactique peut fonctionner (en remportant le jet d'opposition). L'adversaire serait bien inspiré de viser la gorge de Doji Liu pour 4 Augmentations...



PARTIE 5 : FJN DE LA PARTIE

La fin de la partie dépend grandement du choix de loyauté des PJ et s'ils ressortent vivants du combat final.

Loyauté des PJ

Les PJ sont devenus loyaux envers Doji Liu

Quand Moto Shusei arrive, les épices n'ont pas été récupérées par Yoritomo Tonka. Le daimyo est incapable de satisfaire le souhait de Moto Shusei et la magistrate d'Emeraude est intérieurement ravie. Son plan a fonctionné à merveille.

Elle usera de son influence pour envoyer Yoritomo Tonka à la mort, en lui offrant une place de choix dans le corps militaire qu'a créé Hida Yome, les Broyeurs au cœur de jade. Yoritomo Tonka comprendra alors mais trop tard, les machinations de Moto Shusei.

Quand Moto Shusei repartira pour le continent, si les sacs d'épices n'ont pas été détruits, elle les récupérera pour elle. Elle connaît un cuisinier à Ootosan Uchi, tout aussi capable que Yoritomo Jin, pour préparer ces épices. Avec un peu de magie de conservation, les épices ne seront pas abimées pendant la traversée. Shusei disposera ainsi de mets de choix qui sont autant de faveurs pour les courtisans et par conséquent des moyens de pression pour mieux exercer son influence de magistrate d'Emeraude.

Les PJ restent loyaux envers Yoritomo Tonka

Dans ce cas, les PJ ont récupéré les quatre sacs d'épices. Il était temps, le bateau de Moto Shusei arrivant le soir même de la récupération des quatre sacs d'épices !

Le cuisinier Yoritomo Jin remercie énormément les PJ. Il s'empresse immédiatement de cuisiner les épices. Malheureusement, il faut une nuit entière pour les préparer. Yoritomo Tonka gagnera du temps auprès de Moto Shusei pour « qu'elle puisse se remettre de son long voyage et apprécier au cours du déjeuner de demain, les épices tant escomptées ».

Le lendemain, pour remercier les PJ, Tonka leur donne accès à sa cour diplomatique durant le séjour de Shusei. Quand le plat avec les épices est servi demandez à vos PJ un jet d'**Enquête / Intuition** pour peut-être lire la fureur de Moto Shusei, réalisant que son plan n'a pas fonctionné. Aidez-vous de l'encart ci-contre.



Note : Ce kanji veut dire loyauté.

Lire la fureur de Moto Shusei

Pour qu'un PJ lise la fureur sur le visage de Moto Shusei, trois options :

- **Dites-le tout simplement.** Les PJ sont suffisamment attentifs pour scruter les moindres expressions de visage de Moto Shusei.
- **Jet d'opposition.** Moto Shusei effectue son jet d'**Etiquette (Courtoisie) / Intuition** pour contenir sa fureur, contre **Enquête (Sens de l'observation) / Intuition** des PJ pour qu'ils puissent la lire. Cet aspect reflète davantage la réalité technique mais risque de frustrer vos joueurs. Car Moto Shusei est une magistrate d'Emeraude et en tant que telle a au moins 9g5 à son jet...
- **ND fixe.** Les PJ effectuent un jet d'**Enquête / Intuition**. Mettez un ND de 20 au Rang 1 et augmentez-le de 5 par Rang supplémentaire. Cette méthode possède un double avantage. D'un côté, elle laisse une chance à vos PJ pour lire la fureur de Shusei (et par là, avoir la confirmation que Shusei était au courant du vol des épices, voire était elle-même la commanditaire du vol) et d'un autre côté, de placer un ND élevé, pour percer à jour les expressions d'une magistrate d'Emeraude chevronnée.

Récompenses

Parmi les récompenses que vous distribuerez (Points d'Expérience (PE), honneur, gloire, faveurs, etc, etc...), voici un petit guide récapitulatif de celles à prendre en compte en fonction des actions de vos PJ. Tous les effets sont cumulatifs.

Événements	Effets
Bien interprété son personnage	1 PE
Les PJ ont bien mené l'enquête	1 PE
Fleurs des lianes paisibles	<ul style="list-style-type: none"> +0,1 gloire pour les hommes de main +0,1 gloire pour la relève
Les PJ sont restés loyaux envers Yoritomo Tonka. Les PJ ont tenu bon face aux révélations de Liu et ont préféré la Loyauté à l'Honnêteté.	<ul style="list-style-type: none"> Se référer à « Obéir à un ordre en dépit des réticences personnelles » Tonka donne la récompense de votre choix aux PJ. Jin offre aux PJ un repas par jour dans son restaurant 3 étoiles pendant 6 mois.
Les PJ sont devenus loyaux envers Doji Liu. Les PJ ont préféré l'Honnêteté à la Loyauté.	<ul style="list-style-type: none"> Se référer à « Se montrer déloyal envers son supérieur. » Le supérieur étant Tonka. Les PJ connaissent la vérité, ils ne peuvent être trompés. Voir « accepter un pot de vin-0,4 gloire. Les PJ gagnent le Désavantage Ennemi juré : Yoritomo Tonka. Doji Liu leur accorde la récompense de votre choix. Les PJ reviennent sur le continent avec lui. Moto Shusei se dévoilera-t-elle ?
Venir à bout des hommes de main sur l'Amondis	+0,1 gloire
Venir à bout de Doji Liu	<ul style="list-style-type: none"> Se référer à « Protéger les intérêts de son Clan, seigneur ou famille. » Diviser par deux pour les PJ employés par Tonka (autre que ceux de la Mante). Les PJ subissent -0,3 gloire car Doji Liu étant un artiste connu, les PJ acquièrent une mauvaise réputation.
Les PJ ont retrouvé les sacs d'épices	1 PE
Les PJ ont fouillé dans le passé de Tonka (la scène avec Chu)	<ul style="list-style-type: none"> 1 PE Se référer à « Désobéir à un ordre de son seigneur » qui s'appelle pour la circonstance « Mettre en doute les vertus de son seigneur ».
Les PJ ne fouillent pas dans le passé de Tonka	1 PE
Les PJ ont fait la planque devant la ferme	Voir « Utiliser une compétence dégradante. »
Avoir parler argent avec les marchands	Voir « Manquement à l'étiquette mineur. »

PARTIE 6 : LA SUITE ?

- **Riposter avant Moto Shusei.** Les PJ sont restés loyaux envers Tonka. En contrepartie, Moto Shusei rumine l'amertume et commence déjà à élaborer un autre plan pour confondre Tonka. Tonka ne va pas attendre la prochaine attaque de Shusei et demande aux PJ de tendre un piège à la magistrate, afin de la discréditer avant qu'il ne le soit. Comme levier, il sait que Shusei apprécie particulièrement l'art de la fauconnerie. Il suffirait, qu'au cours d'une chasse à cour à laquelle participerait Shusei, que le faucon d'un samouraï important se retrouve secrètement dans les bagages de Shusei, pour que celle-ci soit discréditée... voire retirée de la magistrature d'Emeraude.
- **Yoritomo Tonka revient de la compagnie des Broyeurs au cœur de jade.** Moto Shusei réussit à envoyer Yoritomo Tonka dans la compagnie des Broyeurs au cœur de jade. Elle pensait en être définitivement débarrassée, comptant sur un oni pour tuer Tonka. Malheureusement, Shusei apprend que Tonka a usé de faveurs et d'influence pour s'extirper de la compagnie-prison dans laquelle il fut envoyé. Son retour ne veut dire qu'une chose : Moto Shusei est dorénavant devenu son pire ennemi et de secrètes hostilités sont ouvertes entre eux. Les PJ doivent soit tuer Yoritomo Tonka (s'ils sont devenus loyaux envers Doji Liu) ou empêcher que Tonka se fasse tuer (s'ils étaient restés fidèles à Tonka).
- **Le couteau de Jin.** Les PJ ont réussi à récupérer les quatre sacs d'épices et à les donner à temps à Yoritomo Tonka. Mais avant que ne parte Moto Shusei pour le continent, elle est retrouvée morte, poignardée dans le dos par le couteau de Jin. Le cuisinier clame son innocence. Dans la cour de la Cité de la Foudre, un Licorne jusque-là inconnu, commence à répandre des rumeurs comme quoi Yoritomo Tonka s'est vengé de Moto Shusei. Car celle-ci aurait détenue « un élément troublant au sujet du titre de champion de Topaze de Yoritomo Tonka, douze ans auparavant »... Le Licorne inconnu est de votre choix.
- **Secret industriel.** Ce scénario n'est possible que si vos PJ sont restés loyaux envers Tonka. C'est le deuxième jour consécutif qu'un employé du charretier A la Roue souple ne s'est pas présenté à son travail. Yumeda s'inquiète grandement car cet employé connaît le secret pour fabriquer la mousse condensée. Cette mousse constitue la renommée de Yumeda et ce dernier compte bien en garder le monopole.

Or, il y a trois semaines, il fut abordé par un entrepreneur Yasuki qui souhaitait investir dans son entreprise. Mais les méthodes grossières de cet investisseur lui ont valu un refus. Y aurait-il un lien entre la disparition de l'employé et la venue de cet entrepreneur ? Ou pire, l'employé aurait-il vendu ses services à ce Yasuki ?

Du fait des bonnes relations commerciales et amicales que Yumeda entretient avec le cuisinier Yoritomo Jin, le charretier lui demande son aide. Jin en parle à Tonka et comme Tonka apprécie beaucoup le travail de ce charretier, lui permettant depuis plusieurs années de transporter les épices fragiles, il souhaite l'aider. Yoritomo Tonka place les PJ sur cette nouvelle affaire.
- **La renommée de Doji Liu.** En partant du principe que les PJ tuent Doji Liu, ils attirent l'attention de la famille Doji, étant donné que Doji Liu jouissait d'une bonne réputation d'artiste de son vivant. Les PJ vont être confrontés aux manigances politiques de la plus dangereuse des familles en la matière, aidée par Moto Shusei « ne faisant que son Devoir ». Fort heureusement à Ootosan Uchi, les PJ vont rencontrer le rival et créateur de Doji Liu...

Annexes

LE PLAN DES QUAIS

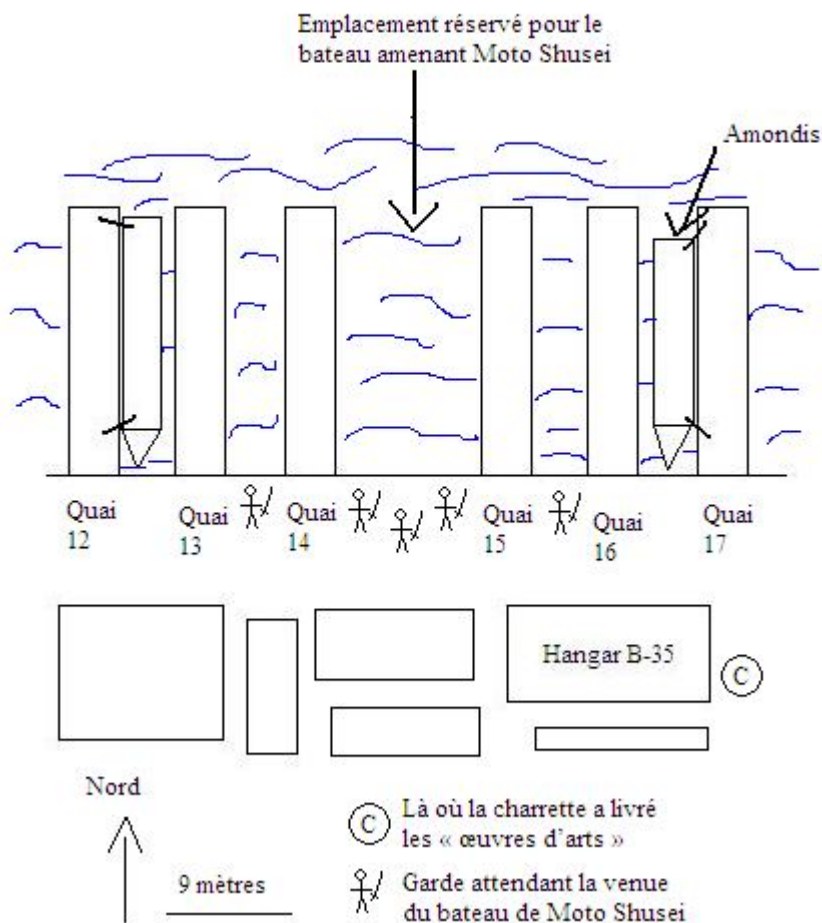


TABLEAU DU TOURNOI

	Demi-finales	Finale	Vainqueur		
Yoritomo Tonka	Yoritomo Tonka	Yoritomo Tonka	Yoritomo Tonka		
Hida Yome					
Moto Shusei	Moto Shusei				
Doji Liu					

Doji Liu

Ecole de courtisan Doji.

Rang 1,7 (134/150).

Honneur : 6,5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 3 (Réflexes 3. Intuition 4)

Terre 2

Feu 2

Eau 2

Vide 2 □ □

Initiative : 4g3.

Attaque : Katana 5g2. Dégâts 6g2.

ND d'armure : 20

Blessures : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 42+ (mort).

- Calligraphie 2
- Cérémonie du thé 2
- Courtisan (Manipulation) 3
- Etiquette (Courtoisie) 3
- Kenjutsu 3
- Sincérité 3
- Spectacle : Art du conteur 4. +1g1
- Spectacle : Chant 4. +1g1

Avantages : Ame d'artiste (compétence d'Art) (-2), Voix mélodieuse (-3).

Désavantage : Cupide (+3).

Technique rang 1 : L'âme de l'honneur.

- Avec un honneur de 6+, une Augmentation à Courtisan, Sincérité et Etiquette
- Après quelques minutes, Courtisan (Manipulation) / Intuition contre Etiquette (Courtoisie) / Intuition pour savoir si ma cible a besoin d'aide ou de faveur.

Equipement : 30 koku, 1 daisho, vêtements extravagants, nécessaires de voyage et de calligraphie.

Moto (bushi)

Ecole de bushi Moto.

Rang 1 (129/150).

Honneur : 3,5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 2

Terre 2

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 3

Vide 2 □ □

Initiative : 3g2.

Attaque :

- Cimeterre 6g3. Dégâts 6g3.
- Katana 6g3. Dégâts 7g2.
- Ono (grande hache) 6g3. Dégâts 4g4 (mes adversaires ont -2 à la réduction)

ND d'armure : 20 (+5 armure légère)

Blessures : 14 ; 18 (+2) ; 22 (+7) ; 26 (+12) ; 30 (+17 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 42+ (mort).

- Armes lourdes (ono) 4
- Athlétisme 2
- Défense 2
- Elevage 1
- Enquête 2
- Equitation 3
- Kenjutsu (cimeterre) 3

- Art de la guerre 2 (Iuchi Kaneko)

- Chasse 2 (les bushi « normaux »)

Avantage : Force de la terre (-2).

Désavantage : Crédule (+4).

Technique rang 1 : La voie de la Licorne.

- Maniement à une main des armes à deux mains (sauf arc).
- +1g0 à cheval ou une arme de corps à corps à une main (pas de cumul entre les deux).
- Le cimeterre est considéré comme une arme de samourai.

Equipement : armure légère, vêtements robustes, daisho, 1 ono, nécessaire de voyage et 5 koku.

Juchi Kimeko (shugenja)

Ecole de shugenja Iuchi.

Rang 1 (123/150).

Honneur : 5,5. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 2

Terre 2

Feu 2 (Intelligence 3)

Eau 3

Vide 3 □ □ □

Initiative : 3g2 (+2 avec Rapide).

Attaque : Cimeterre 4g2. Dégâts 6g2.

ND d'armure : 20

Blessures : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 42+ (mort).

- Art de la guerre 1
- Art de la magie 2
- Calligraphie (code secret) 2
- Conn (théologie) 2
- Equitation 2
- Kenjutsu 2
- Méditation 2

Avantage : Rapide (-6).

Désavantages : Faiblesse de caractère (+3), Maudit par le Royaume (Toshigoku) (+5).

Technique shugenja Iuchi : l'esprit du vent.

Par une action complexe, je donne une action simple de mouvement à une cible.

Magie

Affinité : Eau + Voyage.

Déficiences : Feu.

- Eau □ □ □ : Clarté de l'objectif, Voie vers la paix intérieure, Cape des Miya (2)
- Terre □ □ : Paralysie de la Terre, Baume de Jurojin.
- Air □ □ : Tornade.

Equipement : vêtements extravagants, daisho, nécessaires de voyage et de calligraphie, 7 koku.

Présentation rapide des PJ

Lisez ci-dessous les présentations rapides des pré-tirés pour que vos joueurs cernent mieux le personnage à choisir et à interpréter.

Yoritomo « combattant versatile »

Je suis un combattant typique et traditionnel du Clan de la Mante : versatile et adaptable. Endurant dans l'action, j'ai tout de même besoin d'être secondé. Car il m'arrive parfois de perdre tout contrôle pour un temps indéterminé.

Yoritomo « chef »

J'ai toujours naturellement dirigé les autres, même lorsque je faisais mon apprentissage du katana au dojo. Depuis, j'ai développé ce talent pour mieux coordonner les autres. Comme nous l'enseigne le Bushido, toute menace ou insulte doit être immédiatement lavée. Une fois, cela m'a valu une très vilaine cicatrice au visage mais mon agresseur fut jugé.

Tsuruchi « archer »

Je fais partie des meilleurs archers de tout l'Empire d'Emeraude. Donnez-moi un arc et ma flèche trouvera d'elle-même ma cible. Sportif accompli, je n'en oublie pas pour autant la tradition des armoiries.

Moshi « nostalgique amoureux »

Le vent me parle. Le jour aussi. C'est peut-être cela ce qu'elle me reprochait. De passer trop de temps avec ces éléments et pas assez avec elle. Elle est partie et depuis j'essaie de comprendre à travers les livres et le recueillement. Je vais mieux bien qu'elle soit encore présente par moment dans mon cœur...

Yoritomo « diplomate »

Si le Clan de la Mante a une aussi bonne réputation, c'est parce que moi aussi j'y travaille. On a beau me reprocher mes méthodes, elles ne portent en rien préjudice à mon Clan, ma Famille ou mon daimyo. Si les samouraïs étaient aussi honorables qu'ils le prétendent, ils ne s'attarderaient pas à mon nom. Mais il leur faudrait alors reconnaître mon efficacité et par là-même, ces samouraïs avoueraient leur infériorité.

NOM DES PNJ

Arueso Bellaccio : Samouraï (Désavantage : Nom gaijin), responsable de la capitainerie.

Doji Liu : Actuellement artiste renommé à la Cour d'Otosan Uchi. Anciennement demi-finaliste il y a douze ans au championnat de Topaze à Tsuma.

Hida Yome : A créé la compagnie des Broyeurs au cœur de jade. Morte lors d'une expédition contre l'Outremonde. Anciennement demi-finaliste et favorite il y a douze ans au championnat de Topaze à Tsuma.

Iuchi Kaneko : Général femme pour l'éventuel combat de masse sur l'Amondis.

Moshi Yumeda : Samouraï, patron de la boutique « A la Roue souple », au procédé de mousse condensée révolutionnaire.

Moto Shusei : Actuellement magistrate d'Emeraude. Anciennement demi-finaliste il y a douze ans au championnat de Topaze à Tsuma.

Yoritomo Chu : L'archiviste du temple d'Osano-Wo à la Cité de la Foudre.

Yoritomo Fusagi : Patron heimin de l'auberge-écurie Le Tonnerre des sables.

Yoritomo Jin : Cuisinier du daimyo Yoritomo Tonka.

Yoritomo Liasu : Patron heimin de la boutique « Au Bois inspiré ». Cette boutique a servi de cachette provisoire le temps d'une nuit pour les quatre sacs d'épices volés.

Yoritomo Natsu : Samouraï, capitaine femme de l'Amondis aimant les concours de bras de fer dans le bar A la voile gonflée.

Yoritomo Tonka : Daimyo de la Cité de la Foudre, champion de Topaze il y a douze ans.

SAUGE ET BASILIC

Le basilic à grandes feuilles est le plus connu et le plus utilisé des basilics. Disponible du 15 avril au 15 octobre

Les feuilles de sauge se cueillent au fur et à mesure des besoins. Les sommités fleurissent de mai à juillet. Lors des tailles, récoltez les feuilles et faites les sécher.

Du fait des récoltes conjointes des deux épices et des tempêtes de printemps propre à Rokugan, le scénario se déroule durant le mois du Cheval (juillet).

Les coulisses de la création

A peu près 44H de travail !

SOURCES OFFICIELLES

Le livre de base en 4^{ème} édition. La Cité de la Foudre (M2) est décrite p. 350.

A L'ORIGINE DE L'ECRITURE

Ce scénario avait été prévu pour être joué lors de la convention Eclipse X. Ne pouvant me rendre à cette convention, puisqu'ayant lieu à Pâques, j'ai quand même rédigé le scénario pour vous en faire bénéficier.

Il a été joué les **mer 15/02, 29/02 et 07/03/12.**

MENTIONS LEGALES

L'auteur des Cinq Anneaux (En VO Legend of the Five Rings) est John Wick.

Alderac Entertainment Group, Inc (AEG) est l'éditeur des Cinq Anneaux.

Edge est le traducteur français des Cinq Anneaux.

Forum des Cinq Anneaux : http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros.asp

Images récupérées grâce à Google : www.google.fr

REMERCEMENTS

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr